

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan. Dengan adanya ilmu pendidikan manusia dapat menjalankan kehidupan dengan baik. Banyak ilmu pendidikan yang bisa didapatkan, salah satunya ilmu pendidikan yang diperoleh melalui pendidikan yang terencana. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan adalah proses pengubahan sikap, dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Kemendikbud, n.d.). Tujuan adanya Pendidikan yaitu sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan upaya menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk memaksimalkan pengetahuan dan keterampilan yang akan diterima oleh peserta didik. Untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan selaras dapat ditempuh dengan Pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dirancang secara sistematis dan teratur mulai dari tingkat dasar hingga menengah atas (Octaviani, 2021).

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang utuh, perlunya pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar. Dengan itu, perlunya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk menciptakan suasana belajar yang efektif bagi peserta didik. Sehingga, perlunya merancang, dan mengelola lingkungan belajar. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui beberapa komponen diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2012) dalam (Octaviani, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dilibatkan langsung selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berlangsung terdapat komunikasi didalamnya yang berlangsung didalam sistem dan media pembelajaran menjadi komponen sistem pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah untuk dipahami

(Nurrita, 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk menyalurkan komunikasi atau pesan dengan berbagai bentuk seperti, media cetak, digital, dan lain-lain yang fungsinya untuk memberi rangsangan kepada peserta didik berupa perasaan, pikiran dan daya tarik untuk belajar. Selain itu media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik jika dapat dilihat dari kualitas visual yang menarik, dapat memberi pengalaman belajar untuk siswa, memiliki ciri khas, dan mudah digunakan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan kepada siswa kelas 10 di SMKN 3 Bandung dapat dikemukakan bahwa, media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran Informatika antara lain power point sebesar 66,1%, video pembelajaran sebesar 10,3%, penjelasan melalui video conference sebesar 23% dan buku paket sebesar 0,6%. Penggunaan media tersebut dirasa belum optimal untuk proses pembelajaran informatika. Metode yang digunakan dalam lingkungan sekolah, belum memenuhi kebutuhan peserta didik dengan tidak adanya penjelasan yang lebih rinci. Sehingga perlunya media yang lebih memadai sehingga dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, 94,3% responden menyatakan bahwa akan lebih tertarik untuk mempelajari Informatika menggunakan multimedia interaktif. Mata pelajaran Informatika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir komputasional dan meningkatkan keterampilan berteknologi. Sejalan dengan konsep kurikulum merdeka saat ini, dengan adanya mata pelajaran wajib yaitu Informatika diharapkan siswa dapat terampil dalam berpikir, berkarya, berteknologi, *computationally literate*, dan menjadi masyarakat digital yang baik.

Berdasarkan penelitian serupa, terkait media pembelajaran interaktif pada penelitian Rini Novita dan Syaiful pada 2020 dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK dikemukakan hasil bahwa pembelajaran sistem komputer dengan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep sistem komputer yang ditinjau dari: (1) ketuntasan hasil belajar siswa, (2) peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu pada penelitian Isma Oktaviani pada 2021 dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

‘MUDY’ BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MATERI ELEMEN MUSIK mengemukakan bahwa Desain media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ditujukan untuk jenjang SMP/MTS. Media ini sangat cocok untuk melaksanakan pembelajaran mandiri atau daring khususnya pada saat pandemi Covid-19 seperti sekarang.

Berdasarkan kendala, fakta, dan penelitian sebelumnya, peneliti ingin membuat suatu inovasi berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Mobile* bernama HEPI BELAJAR INFORMATIKA (HBI). Berbeda dengan penelitian sebelumnya pada penelitian ini, media pembelajaran akan disusun berdasarkan capaian pembelajaran, materi pembelajaran, penerapan pembelajaran, dan kuis. Maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul RANCANG BANGUN APLIKASI HEPI BELAJAR INFORMATIKA (HBI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMKN 3 BANDUNG.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif HBI pada mata pelajaran Informatika?
2. Apakah aplikasi HBI layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian secara umum antara lain:

1. Mengetahui perancangan media pembelajaran interaktif HBI pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X pada SMKN 3 Bandung.
2. Mengetahui uji kelayakan media pembelajaran interaktif HBI pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X pada SMKN 3 Bandung.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran HBI untuk kelas X pada SMKN 3 Bandung diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu, dapat membantu bahan kajian, memberikan sebuah wawasan, dan informasi yang jelas dalam mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran kelas X di SMKN 3 Bandung. Hasil penelitian yang dihasilkanpun dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat praktis

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidikan media pembelajaran interaktif ini mampu memberikan referensi kepada pendidik untuk membuat media pembelajaran yang tepat.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti ini dapat digunakan untuk menambah wawasan keilmuan mengenai media pembelajaran dan dapat mengembangkan media yang inovatif.

1.5 Struktur organisasi skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini mengacu kepada panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bab.

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka, pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti sebagai landasan dalam mendukung penelitian. Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat konsep dan teori mengenai teknologi pendidikan, pengembangan media, media pembelajaran, *Adobe Animate*, pembelajaran Informatika serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini membahas metode penelitian MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu

konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).

BAB IV: Pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode yang digunakan.

BAB V : Simpulan dan saran, pada bab ini membahas simpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.